

# KURS AI

PRZYSZŁOŚĆ ZACZYNA SIĘ DZIŚ

## Regulamin konkursu

**„AI dla szkoły – zdobądź grant do 5000 zł!”**

### §1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady udziału w konkursie „AI dla szkoły – zdobądź grant do 5000 zł!”, zwanym dalej „Konkursem”.
2. Organizatorem Konkursu jest Fundacja Digital University z siedzibą w Warszawie (00-071), ul. Krakowskie Przedmieście 13, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS: 0000520112, NIP: 1182100793, REGON: 147372124, zwana dalej „Organizatorem”.
3. Adres korespondencyjny: fundacja@digitaluniversity.pl. Strona internetowa: <https://fundacja.digitaluniversity.pl>.
4. Konkurs jest przyrzeczeniem publicznym w rozumieniu art. 919–921 Kodeksu cywilnego.
5. Konkurs prowadzony jest na platformie konkursowej: [kursyai.digitaluniversity.pl](https://kursyai.digitaluniversity.pl).

### §2. Definicje

1. Kurs – bezpłatny kurs online „AI: Przyszłość zaczyna się dziś”, dostępny na Platformie konkursowej, zawierający 6 modułów edukacyjnych, w tym treści o etyce i odpowiedzialnym korzystaniu z AI.

2. Uczestnik indywidualny – osoba fizyczna należąca do społeczności szkolnej (uczeń, nauczyciel, rodzic, absolwent), która zapisze się na Kurs, poda numer RSPO szkoły/placówki oraz ukończy Kurs zgodnie z zasadami Konkursu.
3. Szkoła/Placówka – placówka edukacyjna zarejestrowana w Rejestrze Szkół i Placówek Oświatowych (RSPO).
4. RSPO – Rejestr Szkół i Placówek Oświatowych, dostępny na stronie [www.rspo.gov.pl](http://www.rspo.gov.pl).
5. Certyfikat – certyfikat ukończenia Kursu wydawany uczestnikowi po spełnieniu warunków ukończenia i uzyskaniu wyniku egzaminu uprawniającego do otrzymania certyfikatu końcowego.
6. Platforma konkursowa – serwis internetowy dostępny pod adresem [kursyai.digitaluniversity.pl](http://kursyai.digitaluniversity.pl), za pośrednictwem którego odbywa się rejestracja na Kurs i udział w Konkursie; podczas rejestracji na Platformie konkursowej Uczestnik podaje prawidłowy numer RSPO placówki, do której przypisywane jest jego zgłoszenie.

### **§3. Cel Konkursu**

1. Głównym celem Konkursu jest zmotywowanie społeczności szkolnych do ukończenia Kursu i uzyskanie przez szkoły/placówki jak najwyższej liczby certyfikatów ukończenia Kursu.
2. Konkurs wspiera edukację cyfrową, rozwój kompetencji przyszłości oraz odpowiedzialne korzystanie z narzędzi sztucznej inteligencji.
3. Dodatkowym celem jest przekazanie nagród w postaci grantów na cele zakup nagród rzeczowych, organizację wydarzeń edukacyjnych lub inne inicjatywy szkolne.

### **§4. Uczestnicy**

1. W Konkursie mogą wziąć udział:
  - uczniowie szkół podstawowych i ponadpodstawowych,
  - nauczyciele i pracownicy pedagogiczni,

- rodzice i opiekunowie prawni,
  - absolwenci szkół.
2. Każda osoba może zgłosić się tylko raz i przypisać swoje zgłoszenie do jednej szkoły/placówki poprzez podanie numeru RSPO.
  3. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.

### **§5. Czas trwania Konkursu i zasady uczestnictwa**

1. Konkurs trwa od 10 lutego do 15 maja 2026 r. (włącznie).
2. Ogłoszenie wyników nastąpi 2 czerwca 2026 r.
3. W Konkursie biorą udział wyłącznie konta utworzone na Platformie konkursowej (kursyai.digitaluniversity.pl), przy których podczas rejestracji podano prawidłowy numer RSPO placówki.
4. Do wyniku placówki wliczani są jedynie uczestnicy, którzy ukończyli Kurs i otrzymali certyfikat końcowy.
5. Zwycięzcą zostanie placówka, która uzyska najwyższy współczynnik ukończenia kursów.
6. Współczynnik ukończenia kursów oblicza się według wzoru:  
Współczynnik = Liczba uczestników z certyfikatem / Liczba uczniów placówki wg RSPO.
7. Dane o liczbie uczniów danej placówki pobierane są z Rejestru Szkół i Placówek Oświatowych (RSPO).
8. Ranking placówek tworzony jest na podstawie współczynnika, o którym mowa w ust. 6, według stanu na dzień zakończenia Konkursu.
9. Organizator zastrzega, że zgłoszenia z błędnym lub niezgodnym numerem RSPO mogą zostać wyłączone z rankingu placówek.

### **§6. Nagrody**

1. Szkoły/placówki, które uzyskają najwyższy współczynnik ukończenia kursów i zdobytych certyfikatów, otrzymają granty:
  - I miejsce – 5000 zł,
  - II miejsce – 3000 zł,

- III miejsce – 2000 zł.
- 2. Granty będą przekazane w formie darowizny celowej na rachunek bankowy szkoły/placówki.
- 3. Grant powinien zostać przeznaczony na działania o charakterze edukacyjnym oraz uhonorowanie uczniów, w szczególności na:
  - zakup materiałów edukacyjnych (np. książek, e-booków, pomocy dydaktycznych),
  - zakup lub dofinansowanie zasobów wspierających proces nauczania (np. licencji edukacyjnych, materiałów do pracowni),
  - nagrody rzeczowe o charakterze edukacyjnym dla uczniów (np. książki, zestawy edukacyjne).
- 4. Grant nie może zostać przeznaczony na wydatki konsumpcyjne lub niezwiązane bezpośrednio z edukacją, w szczególności na:
  - zakup żywności i napojów (np. catering, poczęstunki),
  - wydatki o charakterze reprezentacyjnym,
  - zakup „gadżetów” niemających charakteru edukacyjnego.
- 5. Szkoły/placówki zobowiązane są do:
  - podpisania umowy darowizny z Fundacją Digital University przed przekazaniem środków,
  - przesłania krótkiego sprawozdania z realizacji w terminie wskazanym przez Organizatora (nie później niż do 30 września).
- 6. Kontakt z laureatami będzie realizowany telefonicznie i mailowo na podstawie danych dostępnych w RSPO.

### **§7. Uczciwość i przeciwdziałanie nadużyciom**

1. Konkurs odbywa się zgodnie z zasadami uczciwej rywalizacji i współzycia społecznego.
2. Zabronione są:
  - wielokrotne zgłoszenia tej samej osoby,
  - stosowanie automatycznych systemów zgłoszeń,
  - podawanie nieprawidłowego numeru RSPO,
  - inne działania naruszające zasady fair play.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji zgłoszeń i unieważnienia udziału w Konkursie w przypadku wykrycia nadużyć lub działań sprzecznych z Regulaminem.

#### **§8. Rozstrzyganie sporów**

1. Wszelkie spory rozstrzyga Organizator zgodnie z przepisami prawa polskiego.
2. W sytuacjach spornych strony zobowiązane są działać w duchu wzajemnego poszanowania i zasad współżycia społecznego.

#### **§9. Postanowienia końcowe**

1. Udział w Konkursie oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn, z obowiązkiem niezwłocznego poinformowania o tym na stronie internetowej Organizatora.
3. Kontakt z Organizatorem: [fundacja@digitaluniversity.pl](mailto:fundacja@digitaluniversity.pl).

